

5.2. Књига предмета - студијски програм Дигитална продукција

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ОСНОВИ ДИГИТАЛИЗАЦИЈЕ			
Наставник/наставници: Милан С. Влашки			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета: Усвајање знања о природи аналогних и дигиталних сигнала и поступцима и правилима дигитализације			
Исход предмета Усвајањем основа поступака дигитализације студенти се оспособљавају за самостално коришћење појединих дигиталних уређаја за креирање, и обраду аудиовизуелних садржаја.			
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> Природа аналогног видеа. Природа аналогног аудиоа. Принципи дигитализације. Поступци и правила одабирања, квантовања и кодовања. Ограничења приликом дигитализације. Основни параметри дигиталног видеа. Основни параметри дигиталног аудиоа. <i>Практична настава:</i> Предности дигиталних сигнала. Поступци компресије видео садржаја. Поступци компресије аудио садржаја. Видео и Аудио формати, за продукцију, дистрибуцију и чување. Протоколи и интерфејси за повезивање аудио уређаја. Протоколи и интерфејси за повезивање видео уређаја.			
Литература: Литература (наставни материјал): „Основни HDTV и дигиталног филма“ Скрипта и презентације наставника Television Technology Demistified, Aleksandar Louis Todorović, Focal			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	15	писмени испит	20
практична настава	20	усмени испит	25
колоквијум-и	20		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК 1			
Наставник/наставници: Милосављевић М. Татјана, предавач			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета Савладавање основних структура и функција енглеског језика кроз ситуације из свакодневног живота уз развијање вештина говора, читања, писања и разумевања на том језику, и упознавање културе и начина живота у земљама енглеског говорног подручја.			
Исход предмета Комуникација на почетном нивоу енглеског језика.			

Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i> прати лекције из уџбеника и обухвата следеће: <u>Фонетски систем и правопис</u> : увод у гласовни систем енглеског језика; писмо; спеловање; знаци фонетске транскрипције. <u>Језичке функције</u> : тражење и давање личних података; испуњавање пријаве; поздрављање; представљање и упознавање; изражавање припадања, жеље, (не)допадања и мишљења; оријентација у простору; казивање времена; давање упутстава; позивање и (не)прихватање позива; телефонски разговор; поручивање у ресторану; куповина; описивање објекта и личности; разговори о породици, навикама, свакодневним активностима, прошлости и будућности. <u>Граматичке структуре</u> : личне и показне заменице; чланови; именице (правилна и неправилна множина, грађење, и саксонски генитив); присвојни и неодређени придеви; основни и редни бројеви; квантификатори; предлози; поређење краћих придева; егзистенцијално <i>there</i> ; прилози учесталости и за одређено време; модални глаголи <i>can, may</i> и <i>must</i> ; императив; глаголска времена <i>Present Simple, Present Continuous, Past Simple</i> (правилни и неправилни глаголи), <i>Future Simple</i> и конструкција <i>going to</i> . <u>Лексика</u> : речи и изрази неопходни за комуникацију на почетном нивоу знања енглеског. <i>Практична настава</i> : подразумева вежбе којима се повећава степен асимилације теоријски обрађене грађе и знање језика на рецептивном и продуктивном нивоу.			
Литература			
Ј. Ковачевић: <i>Енглески језик, други страни језик – прва година учења</i> , Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2003.			
<u>Препоручена литература</u>			
Уџбеник из граматике енглеског језика и речник по избору студента. Н. Димитријевић, К. Радовановић: <i>Your first English tests</i> , збирка тестова за енглески језик, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 2007.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	20	писмени испит	
практична настава		усмени испит	40
колоквијум-и	20+20		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ВИЗУЕЛНЕ КОМУНИКАЦИЈЕ
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, први семестар
Број ЕСПБ: 6
Услов: Нема
Циљ предмета
Упознавање са појмом и програмом визуелне културе, који обухвата области графичког дизајна и штампаних медија уопште.
Исход предмета
Савладавање метода и техника обраде дигиталне слике, технике илустровања, као и техника адвертајзинага у домену штампаних медија
Садржај предмета
<i>Теоријска настава:</i> Карактеристике визуелне културе у контексту Принт Дизајна - учење о дизајну амбалаже, дизајну шампаног промотивног материјала, плаката, болборда, илустровање књига, прелом часописа и дневних новин, пословне галантерије, креирању фонтова, креирању лога, припреми за штампу. <i>Практична настава:</i>

Израда пројектна задатка у програмима: Adobe Illustrator, A.Photoshop, A.InDesign 1. Израда пословне галантерије 2. Креирање лога 3. Израда илустрације за књигу и песму 4. Израда плаката за документарни, играни и анимирани филм 5. Израда насловне стране модног, политичког и стручног часописа 6. Прелом дневних новина и магазина			
Литература 1. К. Богдановић, Увод у визуелну културу, Завод за уџбенике, 2005. 2. К. Богдановић, Б. Бурић, Терија форме, Београд 1991. 4. Арнхајм, Рудолф Визуелно мишљење Универзитет у Београду, Београд 1985 5. Графичко обликовање и писмо, Мiodrag Nedeljković Slobodanka Nedeljković, Завод за уџбенике и наставна сретства, Београд			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 2	Практична настава: 2
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	60	усмени испит	30
колоквијум-и			
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ДИСКРЕТНА МАТЕМАТИКА			
Наставник/наставници: Лидија Д. Горчинова Илијева			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов:			
Циљ предмета Овладавање и оспособљавање студената основним знањем из 'дискретне математике', из области елементарне, опште, апстрактне и линеарне алгебре, као и из основа класичне комбинаторике, ради даљег праћења и савладавања стручних инжењерских и рачунарских предмета.			
Исход предмета Да стечена знања примењују приликом конструисања и решавања математички модела из стручних предмета користећи градиво овога предмета, као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Логика, релације, функције, Булова алгебра, групе, прстени, поља, полиноми, комплексни бројеви, коначна поља, слободни вектори, аналитичка геометрија у простору, детерминате, системи линеарних једначина, векторски простори, матрице, карактеристични корени и вектори. <i>Практична настава:</i> На вежбама се раде одговарајући примери са теоријске наставе којим се увежбава дато градиво а самим тим вежбе доприносе и разумевању датог градива. Предвиђено је коришћење Wolfram Alpha сајта и одабраних GeoGebra аплета који би омогућили студентима да предвиђено градиво вежбају корак по корак помоћу рачунара.			
Литература Д. Цветковић, И. Лацковић, М. Меркле, З. Радосављевић, С. Симић, П. Васић, Математика I - Алгебра, Академска мисао, Академска мисао, ЕТФ Београд, 2004. Б. Малешевић, П. Васић, Б. Иричанин, М. Јовановић, Т. Лутовац, Б. Михаиловић, З. Радосављевић, С. Симић, Д. Цветковић: „Збирка задатака из алгебре”, Академска мисао, ЕТФ Београд 2006.			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 2	Практична настава: 2
Методe извођења наставе			

Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	5	писмени испит	20
практична настава	5	усмени испит	40
колоквијум-и	15+15		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ПРОГРАМИРАЊЕ 1			
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков, Славчо Г. Чунгурски			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, први семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
СТИЦАЊЕ ОСНОВНИХ ЗНАЊА О ПРОГРАМСКИМ ЈЕЗИЦИМА, СТРУКТУРАМА ПОДАТАКА И ИМПЛЕМЕНТАЦИЈИ ОСНОВНИХ АЛГОРИТАМА.			
Исход предмета			
Обученост студената за самосталну израду програма и примену у решавању конкретних проблема. Стечена знања представљају основ за слушање напредних курсева из програмирања, као и бављење струкама везаним за развој и одржавање софтверских система.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава</i>			
Алгоритам. Програмски језик. Синтакса и семантика програма. Променљива. Тип променљиве. Основне управљачке структуре. Низови. Матрице. Увод у програмски језик C#. Синтакса програмског језика C#. Увод у програмски језик MATLAB. Синтакса програмског језика MATLAB. Уграђене функције. Скрипт датотеке. Функцијске датотеке. Примери имплементације једноставних алгоритама.			
<i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i>			
Примери решавања конкретних проблема уз израду програма у програмским језицима C# и MATLAB.			
Литература			
[1.] Sharp, J. : Microsoft Visual C# 2008 – Korak po korak. CET, Čačak, 2009.			
[2.] Gilat, A. : Увод у MATLAB 7 са примерима. Микро књига, 2005.			
[3.] Hanselman D., Littlefield B. : Mastering MATLAB 6 – A Comprehensive Tutorial and Reference. Prantice Hall, 2001.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична настава	10	усмени испит	
колоквијум-и	30		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ЦРТАЊЕ			
Наставник/наставници: Милан М. Нешић			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, други семестар			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
СТИЦАЊЕ ОСНОВНИХ ЗНАЊА О ЦРТАЊУ СЛОБОДНОМ РУКОМ.			

Исход предмета Обученост студената за самосталну израду цртежа слободном руком за потребе решавања одређених проблема. Сечена знања представљају основ за креативни рад у различитим областима, од прављења крокија почетних идеја за потребе вишемедијских пројеката до реализације сториборда.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Прибор за цртање, Подлоге за цртање. Врсте линија. Прављење крокија. Студија предмета, природе, људског тела, лица,... Сенчење постављеног цртежа. Приказ цртежа од првих пећинских записа до данас. Савремени цртеж у ери дигиталних технологија. <i>Практична настава:</i> Вежбање цртања линије, облика, дубине простора са перспективом. Сенчење. Цртање на различитим подлогама и коришћење различитих материјала.			
Литература [1.] Мића Stoiljković - <i>Knjiga o crtanju i crtežu</i> , Gramatik, Podgorica, 2001. [2.] Vera Kenrou – <i>Crtanje i skiciranje</i> , Korisna knjiga, Beograd, 2016. [3.] Brajan Bagnal – <i>Crtanje I slikanje</i> , Mono I Manjana, Beograd, 2013. [4.] Jeno Barcsay – <i>Anatomija za umjetnike</i> , Leo Comerc, Beograd, 2003.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична настава	60	усмени испит	
колоквијум-и			
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ЕНГЛЕСКИ ЈЕЗИК 2
Наставник/наставници: Владисављевић Ј. Гордана, предавач
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, други семестар
Број ЕСПБ: 7
Услов: Нема
Циљ предмета Савладавање структура и функција енглеског језика на средњем нивоу и ширење стручног речника кроз теме и ситуације из струке, уз даље развијање вештина говора, читања, писања и разумевања на том језику.
Исход предмета Комуникација на средњем нивоу енглеског језика.
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> прати лекције из уџбеника и обухвата следеће: <u>језичке функције</u> : писање електронских порука; тумачење техничких података; пословни телефонски разговор; наручивање и куповина уређаја; писање радне биографије; јављање на конкурс. <u>Граматичке структуре</u> : поређење дужих и неправилних придева; односне, присвојне, неодређене и повратне заменице; прилози за начин; глаголска именица (<i>gerund</i>); глаголска времена <i>Past Continuous, Present Perfect, Present Perfect Continuous</i> и <i>Past Perfect</i> ; пасив; индиректни говор (наредбе, и изјавне и упитне реченице без слагања времена); три основна типа кондиционала; <i>question tags</i> . <u>Лексика</u> : речи и изрази неопходни за комуникацију на средњем нивоу знања енглеског језика са нагласком на ситуације из струке и теме које из ње произлазе, а дате су у уџбенику. <i>Практична настава:</i> подразумева вежбе којима се повећава степен асимилације теоријски обрађене грађе и знање језика на рецептивном и продуктивном нивоу.
Литература У зависности од студијског програма, користи се један од два наведена уџбеника:

D. Demetriades: Information Technology Workshop, Oxford University Press, Oxford, 2003. L. White: Engineering Workshop, Oxford University Press, Oxford, 2003.			
<u>Препоручена литература за све студијске програме</u> Уџбеник из граматике енглеског језика и речник по избору студента. Н. Димитријевић, К. Радовановић: <i>Test Yourt English</i> , збирка тестова за енглески језик, Завод за уџбенике и наставна средства, Београд, 1992.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2		Практична настава: 2
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	20	писмени испит	
практична настава		усмени испит	40
колоквијум-и	20+20		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ФИЛМСКИ ЈЕЗИК И СТОРИБОРД
Наставник/наставници: Лука З. Тилингер, Мила Г. Гвардиол
Статус предмета: Обавезни, други семестар
Број ЕСПБ: 8
Услов: нема
Циљ предмета Предмет Сториборд има за циљ савладавање технике причања приче у сликама, која је једна од почетних фаза продукције покретних слика уз сценарио и синопсис. Студенти се упознају са техникама настанка слике – фотографије, покретних слика – филма, филмским појмовима, филмским језиком, основама режије Он служи да се унапред осмисле сцене и кадрови и покрети камере, у циљу отклањања потенцијалних проблема пре њиховог настанка.
Исход предмета Овим визуелним начином изражавања студент ће бити оспособљен да кроз серију цртежа – скица објасни наратив, односно ток пројекта на коме ради. Такође, помоћу стори борда направиће логичан след кадрова пројекта. Студент ће бити у стању да произведе алат – сториборд, који ће му омогућити да лакше и прецизније спроведе прокат до краја.
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Историја и тахнике стори борда. Основе филма, режије и монтаже. Теорија филмског језика. Припреме за стварање анимације, филма и кратког филма. <i>Практична настава:</i> Анализа дела (приче и кратке игране форме) по кадровима Израда фотострипа Израда сториборда са кратку играну форму.
Литература: – Storyboards: Motion In Art, Third Edition, Mark A. Simon – Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation, Francis Glebas – Марко Бабац, Језик монтаже покретних слика, Слио, 2000 – Јелена Матић: КРАТКА ИСТОРИЈА ФОТОГРАФИЈЕ, Културни центар Београда, Београд 2017. – Јержи Плажевски: ЈЕЗИК ФИЛМА 1 и 2, Институт за филм, Београд, 1971-1972. – Мишел Шион: НАПИСАТИ СЦЕНАРИО, Научна књига, Институт за филм, Београд, 1989. – Ира Конигсберг: The complete Film Dictionary, Bloomsburgy 1993 – Марк А Симон: Storyboards, Motion In Art, Third Edition,

– Францис Глебас: Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методe извођења наставе			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	5	писмени испит	
практична настава	25	усмени испит	
колоквијум-и		завршни рад	50
семинар-и	20		

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ОСНОВИ ГЕОМЕТРИЈЕ И ВИЗУЕЛИЗАЦИЈЕ 3Д ПРОСТОРА			
Наставник/наставници: Радован Б. Штулић, Ивана В. Бајшански			
Статус предмета: Обавезан, други семестар			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: Нема			
Циљ предмета			
Развијање способности просторне визуелизације, упознавање са геометријским структурама одабраних тродимензионалних (3Д) форми и успостављање веза са њиховим дводимензионалним (2Д) приказом.			
Исход предмета			
Способност идентификовања и интерпретације просторних односа изучених просторних облика из одговарајућих 2Д приказа као и познавање њихових геометријских структура. Способност дефинисања оптималних апроксимација просторних форми за њихово извођење.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава:</i>			
ОСНОВНИ ЕЛЕМЕНТИ ПРОСТОРНЕ ВИЗУАЛИЗАЦИЈЕ. Пројцирања, правци посматрања и врсте слика основних геометријских форми. Критеријуми за добијање карактеристичних погледа и положаја објекта у циљу непосредне детекције метричких својстава и препознавања просторних односа објеката. Концепти видљивости. Примена на сложеније форме.			
ВИЗУАЛИЗАЦИЈА И ГЕОМЕТРИЈСКЕ СТРУКТУРЕ СЛОЖЕНИХ 3Д ФОРМИ. Критеријуми анализе равних и међусобних пресека праменастих и ротационих површи, карактеристични елементи ових пресека. Концепти видљивости и визуелни реализам. Просторне и равне криве као водиле или изводнице при генерисању површи. Карактеристични погледи и директна детекција геометријских структура тих површи. Развојне и неразвојне површи.			
СЕНЧЕЊЕ И ВИЗУЕЛНИ РЕАЛИЗАМ. Основни принципи сенчења. Раставница осветљености. Детекција карактеристичних елемената бачених сенки у ортогоналним и косим погледима, аксонометријским сликама.			
<i>Практична настава:</i>			
Вежбе у потпуности прате материју изложу на теоретској настави.			
Литература			
1. Р. Штулић, В. Стојаковић: Геометрија и визуелизација простора, подлоге за предавања			
2. Довниковић Лазар Нацртна геометрија Универзитет у Новом Саду 1998.			
3. Farin G. Curves and Surfaces for CAGD-A Practical Guide Morgan Kaufmann 2002.			
4. Pottman, Asperl, Hofer Kilian Architectural Geometry Bentley Institute Press 2007.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методe извођења наставе			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	писмени испит	20
практична настава	10	усмени испит	15

колоквијум-и	45		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ОСНОВИ ХДТВ И ДИГИТАЛНОГ ФИЛМА			
Наставник/наставници: Милан С. Влашки			
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, трећи семестар			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: нема			
Циљ предмета: Усвајање знања о HDTV аудиовизуелним технологијама, разумевање процеса технолошког развоја и оспособљавање за даље праћење технолошког			
Исход предмета: Усвајањем основа технологије HDTV аудиовизуелних медија студенти се оспособљавају за самостално коришћење уређаја за керирање, прикупљање и обраду аудиовизуелних HD садржаја као петпоставку праћења стручних предмета на даљим студијима и професионалном раду и праћење и разумевање технолошког развоја аудиовизуелних медија.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Основни параметри дигиталног видеа. Дигитални видео високе резолуције. Поступци компресије видео садржаја високе резолуције. Основне карактеристике HDTV сигнала. Начини дистрибуције HDTV до гледалаца. Продукционе карактеристике HDTV. Аквизиција, снимање, монтажа и постпродукција звука и слике. Радни процес и управљање медијским садржајем. Мета подаци. Комбиновање видео и филмског материјала високе резолуције. Коришћење архивског материјала у актуелној продукцији. Начини дистрибуције и приказивање дигиталног филма. Заштита од неовлашћеног коришћења садржаја. Основне карактеристике камере, снимача и дисплеја високе резолуције. Основне карактеристике 3D видеа. Поступци аквизиције, снимања и постпродукције 3D видеа. Поступци приказивања 3D садржаја. Окружујући звук у кућним условима Окружујући звук и 3D пројекција. Основне карактеристике видео дисплеја високе резолуције. <i>Практична настава:</i> Практична настава се базира на теоретској настави и зависи од опреме и могућности као и доступности медија за извођење наставе. Практична настава се поред рачунарске учионице обавља и на терену као и у студијима медијских партнера.			
Литература: Литература (наставни материјал): „Основи HDTV и дигиталног филма“ Скрипта и презентације наставника Филмска фотографија, О боји (Никола Танхофер) Television Technology Demistified, Aleksandar Louis Todorović, Focal Press			
Назив предмета: ОСНОВИ ХДТВ И ДИГИТАЛНОГ ФИЛМА			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2		Практична настава: 2
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	15	писмени испит	20
практична настава	20	усмени испит	25
колоквијум-и	20		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА

Назив предмета: 3Д МОДЕЛОВАЊЕ			
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол, Ратко М. Обрадовић			
Статус предмета: Обавезни, трећи семестар			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: нема			
Циљ предмета: Оспособљавање студената за просторну визуелизацију и за генерисање просторних модела.			
Исход предмета: Коришћење графичких програма за 3Д визуелизацију, као и добра перцепција простора.			
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> Графички програмски системи и модели. Начини презентовања информација: растерска графика и векторска графика. Основе просторног обликовања. Кориснички интерфејс. Структура програмских система за просторно обликовање. Слика: природна и генерисана. Снимање објеката. Представљање пројигирања и погледа. Паралелно пројигирање: ортогонално и косо. Централно пројигирање, перспективна слика са једним, два или три погледа. Ортогоналне пројекције. Аксонометријске пројекције. Дизајн погледа код компјутера. Криве у рачунарској графици: кубни сплајн, нормализовани кубни сплајн, Безијеове криве, NURBS. Површи у рачунарској графици: ротационе површи, простируће површи, квадрике, вођене и развојне површи, Кунове линеарне површи, Кунове двоструко кубне површи, приказивање површи помоћу закрпа, картографске параметарске површи, дволинеарне површи, Безијеове површи. Геометријски примитиви: коцка, паралелопипед, цилиндар и лопта. Пресеци кривих и површи: алгебарске методе, методе дељења, дискретне методе. Контура површи. Пресеци површи на основу геометријских модела. Булове операције са солидима. Видљивост: сликарски алгоритам, Newell -ов алгоритам, Warnock -ов алгоритам, Z Buffer алгоритам. Алгоритми одсецања: Clipping, Cohen-Sutherland Line Clipping, Cyrus-Beck. Трансформације: 2Д и 3Д. Добијање 3Д слике од 2Д узорка. Скицирање: 3Д сцена. Постављање сцене: очна тачка и раван лика. <i>Практична настава:</i> Вежбе се одвијају у рачунарској учионици уз коришћење софтвера за 3Д моделовање.			
Литература: 1. Ратко Обрадовић, Иван Пинђер, Ивица Николић, Гојко Владић: Дизајн просторних облика- одабрани пример, Факултет техничких наука, Нови Сад, 2009. 2. Ратко Обрадовић: Рачунарска графика - криве и површи, Нови Сад, 2012. 3. Alan Watt: 3D Computer Graphics, Addison Wesley, 2000.			
Број часова	активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична индивидуални радови	60		
колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ОБЈЕКТНО ОРИЈЕНТИСАНО ПРОГРАМИРАЊЕ			
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков			
Статус предмета: Обавезни, трећи семестар			
Број ЕСПБ: 8			

Услов: нема			
Циљ предмета Обучавање за израду објектно-оријентисаних програма на програмском језику C#.			
Исход предмета Обученост студената за самосталну израду објектно-оријентисаних програма на програмском језику C#. Стечена знања представљају основ за слушање напредних курсева, као и бављење струкама везаним за развој и одржавање софтверских система. □			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Алгоритам. Програмски језик. Увод у програмски језик C#. Основни појмови објектно-оријентисаног програмирања. Моделовање и реализација. Класа и објекат. Поља и методе. Конструктори. Полиморфизам. Везе између класа. Композиција. Наслеђивање. <i>Практична настава:</i> Израда објектно-оријентисаних програма у програмском језику C# и упознавање са применом принципа објектно-оријентисаног програмирања кроз конкретне примере.			
Литература - Краус Л.,:Програмски језик C# са решеним задацима,Академска мисао, 2016. - Албахари Ј., Албахари Б., C# 7.0 за програмере свеобухватан референтни приручник, 2018, Микро књига. - Miles R.: The C# Programming Yellow Book, Kindle Edition, 2015.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методe извођења наставе Монолошки, дијалошки, интерактивно, демонстративно.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	30
практична настава	30		
колоквијум-и	30		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ПОСЛОВНО ПРАВО
Наставник/наставници: Драган М. Голубовић
Статус предмета: Изборни – ИБ1, трећи семестар
Број ЕСПБ: 8
Услов: нема
Циљ предмета: Упознавање студената са основама права привредних субјеката и уговорног права.
Исход предмета : СТИЦАЊЕ основних сазнања везаних за за правни статус привредних друштава и правила облигационог права која се односе на уговоре.
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> 1)Подела и економски значај привредних субјеката; 2) Предузетник, основна обележја 3) Привредна друштва: подела,, заједничка правила о оснивању и индивидуализације привредних друштава, заступању, имовинским односима, обавезама оснивача;

4) ортачко друштво; 5) командитно друштво; 6) акционараско друштво; 7) друштво са ограниченом одговорношћу; 8) Основна правила облигационог права од значаја за закљученје уговора; 9) Основна обележја уговора о привреди; 10) Основна обележја уговора о продаји робе. <i>Практична настава:</i> Вежбе из предмета, сагласно његовој садржин, анализа образаца уговора о оснивању и статута друштва, анализа примера уговора о купопродаји.			
Литература			
- Стеван Шогоров, Миленко Радоман, <i>Пословно право, ФЕППС</i> , Сремска Каменица 2007.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методе извођења наставе			
Сократовски метод: дијалог студената и предавача.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	5	усмени испит	40
практична настава	5		
колоквијум-и (4 x 10 поена)	40		
семинар-и (2 рада x 5 поена)	10		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: МАРКЕТИНГ
Наставник/наставници: Ђурђевић Д. Диона
Статус предмета: Изборни – ИБ1, трећи семестар
Број ЕСПБ: 8
Услов: нема
Циљ предмета: Изучавање основа маркетинга, упознавање са савременим функционисањем тржишног механизма, инструмената маркетинг микса (производ, цена, дистрибуција и промоција), схватање значаја преласка савремених тржишно орјентисаних компанија са производа на купце (потошаче), упознавање са свим активностима и процесима у оквиру маркетинг функције, као и са потребним образовним и осталим карактеристикама успешног маркетинг менаџера.
Исход предмета: Оспособљавање студената за самостално планирање, организовање, вођење и контролисање маркетинг активности у оквиру тржишно орјентисаних фирми, као и за успешну координацију инструмената маркетинг микса (производ, цена, дистрибуција, промоција) у циљу придобијања (задржавања) купаца (потрошача) и остваривања позитивног пословног резултата.
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> Природа маркетинга, глобално маркетинг окружење, основне карактеристике маркетинг активности, планирање маркетинг активности, организовање маркетинг активности, вођење маркетинг активности, контрола маркетинг активности, размивање понашања купаца (потрошача), маркетинг истраживања и информациони систем, сегментација тржишта, таргетирање и позиционирање, менаџмент производа и брэнда, стратегија формирања цене, интегрисане маркетинг комуникације, менаџмент дистрибуције, основне маркетинг стратегије, off – line и on-line маркетинг стратегије. <i>Практична настава:</i> Студије случајева везане за основе маркетинга, принципе маркетинга, функционисање тржишног механизма, инструменте маркетинг микса.

Литература: - Jobber David, Fahy John: Основи маркетинга, Дата Статус, Београд, 2006. - Kotler Philip, Keller Kevin: Маркетинг менаџмент, Дата Статус, Београд 2006 - Гргар Диона: Како постати конкурентан?, Задужбина Андрејевић, Београд 2011. - Kotler Philip, Wong Veronica, Saunders John, Armstrong Gary: Принципи маркетинга, Мате, Београд, 2007.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава:3	Практична настава:3	
Методе извођења наставе Сократовски метод: дијалог студената и предавача.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	5	писмени испит	30
практична настава	5	усмени испит	
колоквијум-и	2 x 20		
семинар-и	20		
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....			
*максимална дужна 2 странице А4 формата			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: РАЗВОЈ ДИГИТАЛНОГ ФИЛМА
Наставник/наставници: Петар Ж. Протић, Милан С. Влашки
Статус предмета: Изборни – ИБ2, четврти семестар
Број ЕСПБ: 6
Услов: нема
Циљ предмета СТИЦАЊЕ ОСНОВНОГ ЗНАЊА ИЗ ИСТОРИЈЕ ФИЛМА, ПРЕПОЗНАВАЊЕ ЗНАЧАЈНИХ СТИЛСКИХ И АУТОРСКИХ ОБЕЛЕЖЈА У КИНЕМАТОГРАФИЈИ И ПОЗНАВАЊЕ ТЕРМИНОЛОГИЈЕ ФИЛМСКОГ ЈЕЗИКА.
Исход предмета САМОСТАЛАН ПРИСТУП СТВАРАЛАЧКОМ ПРОЦЕСУ УТЕМЕЉЕН НА ПОЗНАВАЊУ ИСТОРИЈЕ И ТЕРМИНОЛОГИЈЕ ФИЛМА.
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Упознавање са развитком стилских праваца у историји кинематографије. Учење основне терминологије филмског језика. Упознавање са развојем жанрова, историјом продукције, техничким усавршавањем. Изучавање упечатљивости ауторског филмског израза и стила. Филмска критика, есеј, преглед. Развој филмског стваралаштва по категоријама (сценариста, редитељ, сниматељ, продуцент, итд). Утицај комерцијалног фактора на развој филмске уметности и индустрије. Еволуција филмске публике. Феномен римејка, поновна адаптација популарног књижевног дела (нпр. Ана Карењина, Мадам Бовари, Моби Дик) Либерализација филмског израза и растућа доступност бављењу филмском уметношћу. Сврха познавања и изучавања теорије и историје филма. <i>Практична настава:</i> Настава се изводи уз пројекције делова филма. Заједничка анализа упечатљивих историјских промена у филмском изразу и стилу. Практично упознавање са значајним филмским делима и ствараоцима у филмској историји. Развој телевизије, дигиталног стваралаштва, видео игара, уз анализу утицаја филмске уметности.
Литература - Кук, Д. (2005). <i>Историја филма. 1, 2, 3.</i> Београд: Слио. - Лим, М. & Лим, А. (2006). <i>Најважнија уметност: источноевропски филм у двадесетом веку.</i> Београд: Слио.

- Токин, Б. (1927/1928). Развитак филмске уметности. Естетика филма. Филм као уметност. Наша филмска уметност. У: <i>Летопис Матице српске</i> .			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методe извођења наставе Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава		усмени испит	60
колоквијум-и		
семинар-и	30		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ОСНОВИ ГРАФИКЕ			
Наставник/наставници: Дамјан Д. Мартиновић			
Статус предмета: Изборни – ИБ2, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета СТИЦАЊЕ ОСНОВНОГ ЗНАЊА ИЗ ГРАФИЧКИХ ДИСЦИПЛИНА, ПРЕПОЗНАВАЊЕ ЗНАЧАЈНИХ СТИЛСКИХ И АУТОРСКИХ ОБЕЛЕЖЈА МЕДИЈА ГРАФИКЕ ОД ПРВИХ ОТИСАКА ДО ДАНАС.			
Исход предмета Савладавање основних графичких техника које могу бити применјене у дигиталној продукцији за потребе 2Д компјутерске анимације и различитих облика визуализација.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Упознавање са основама и специфичностима графичких техника. Алата, помагала и уређаји за савремену графику. Учење основне терминологије графичке дисциплине. Графика и књига. Графика и плакат. Графика и визуелне комуникације. Развој графичког стваралаштва по врстама, медијима и техникама. Анализа радова значајних уметника графике. Преглед светских манифестација графике. <i>Практична настава:</i> Настава се изводи у кабинету графике уз употребу различитих класичних графичких алата, медија и техника.			
Литература - Петровић А. и Константиновић В. <i>Основи графичке технике</i> . Београд: Завод за уџбенике, 2016. - Бачура Поточић К. <i>Графичке технике</i> . Београд: Школска књига, 2003. - Фрухт М. <i>Графички дизајн</i> . Београд: Завод за уџбенике и наставна средства, 1992.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методe извођења наставе Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	50	усмени испит	10
колоквијум-и		
семинар-и	30		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ДИЗАЈН ТЕКСТУРЕ И СВЕТЛА			
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол			
Статус предмета: Обавезни, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Положен предмет 3Д МОДЕЛОВАЊЕ			
Циљ предмета Савладавање тема које се односе на боје, креирање текстуре за задате 3Д моделе, постављање светла на сцену, креирање синтетичке камере, њено постављање на сцену и коначно, добијање 2Д слике (рендера).			
Исход предмета Креирање текстура за различите 3Д моделе: крутих тела али и анимираних. Постављање светала за две сцене: дневну и ноћну. Израда рендера, који су естетски и у техничком смислу, високог квалитета.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Мапирање. Поступак мапирања, интерполација, параметри интерполације, линеарна интерполација у 3Д. Технике мапирања: обојено, спекуларно, осветљено, транспарентно, Displacement, Bump, нормално. Фотографска текстура. Стилизована текстура. Резолуција текстуре. Понављање мапа (Tilling maps). Графити и запрљане мапе. Пројекције код мапе: равна, цилиндрична и сферна. UV координате: имплицитне и експлицитне. Тесктуре са полом. 3Д мапирање. Боје, RGB модел. Основне и субтрактивне боје. Нијанса, zasiћење и интензитет боје. Боја светла и боја површи. Колор шема. Контраст боја, комплементарне боје. Топле и хладне боје. Баланс боја. Температура боја. Светло. Дефиниције: светло, осветљење, сенчење. Типови светла: амбијентално, усмерено (directional), тачкасто, Spotlight, Area светло, запреминско светло. Сенчење. Компоненте светла. Модели рефлексije: идеална, несавршена, идеална дифузна. Phong-ов модел рефлексije. Визуелизација и мерење светла. Бело, обојено, tinted светло. Релације светла и воде, каустика. Основне компоненте светлосног извора: позиција и оријентација, боја и интензитета, опадање интензитета, сенка. Осветљавање сцене: Key светло, Fill светло, Kick и Rim светло. Позиције светла на сцени. Камера. 3Д поглед и синтетичка камера. Особине синтетичке камере: позиција, оријентација, врста погледа, дубина погледа, фокусно растојање, раван филма. Типови камера у 3Д софверу: Target и Free. Контрола погледа (положаја камере), типови сочива, замућење. Типови фотографија. Основе рендеровања. Сенка, њена визуелизација, просторне релације. Композиција сенки и контрасти. Алгоритми за сенчење: Depth map и Raytraced. <i>Практична настава:</i> Практична настава се изводи у рачунарској учионици са одговарајућим софтверима. Студенти поред савладавања програма треба да ураде и рад везан за задату тему.			
Литература - Jeremy Birn: digital Lighting & Rendering, New Riders, USA, 2006. - Alan Watt, Fabio Policarpo: 3D Games Real-time Rendering and Software Technology, ACM SIGGRAPH Series, 2001. - Owen Demers: Digital Texturing & Painting, New Riders Publishing, 2002.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Интерактивне, лабораторијске и демонстрационе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Активност у току предавања	10	писмени испит	30
Пројектни задатак	60	усмени испит	

колоквијум-и		
семинар-и			
Начин провере знања могу бити различити наведено у табели су само неке опције: (писмени испити, усмени испт, презентација пројекта, семинари итд.....			
*максимална дужна 2 странице А4 формата			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ТЕХНОЛОГИЈА ФИЛМА И МОНТАЖЕ			
Наставник/наставници: Стеван М. Милошчин, Мила Г. Гвардиол			
Статус предмета: Обавезни, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: нема			
Циљ предмета Усвајање знања о технологијама филма и монтаже видео и аудио садржаја.			
Исход предмета Усвајањем основа технологије аудиовизуелних медија студенти се оспособљавају за самостално коришћење уређаја за креирање, и обраду аудиовизуелних садржаја.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Основе технологије снимања и развијања филмске траке. Технике филмске монтаже. Реализација специјланих ефеката током снимања и копирања филма. Дигитални видео. Компресија видео садржаја. Дигитални аудио. Дигитални видео формати за монтажу и постпродукцију. Колор и друге дигиталне корекције. Линеарни и нелинеарни поступци монтаже. Коришћење мета података у монтажи. Уређаји за снимање и репродукцију. Интеграција система за монтажу. Прилагођавање и поновно коришћење аудио и видео садржаја за нове дистрибутивне канале и нове аудиовизуелне медије. <i>Практична настава:</i> Вежбе се изводе у рачунарској учионици уз помоћ одговарајућих софтвера, пратећи наставне јединице теоријске наставе.			
Литература: - Литература (наставни материјал): - „Технологија филма и монтаже“ Скрипта и презентације наставника - Електронска монтажа и постпродукција, Рихард Клајн, ФДУ 1993. - Лексикон филмских и телевизијских појмова, ФДУ 1993.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	15	писмени испит	20
практична индивидуални радови	20	усмени испт	25
тестови током семестра	20		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: УВОД У ПРОДУКЦИЈУ ВИДЕО ИГАРА			
Наставник/наставници: Лука З. Тилингер			
Статус предмета: Обавезни, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета			
СТИЦАЊЕ ОСНОВНИХ ПРАКТИЧНИХ ЗНАЊА О ИЗРАДИ ВИДЕО ИГАРА, И УПОЗНАВАЊЕ СА ВИДЕО ИГРАМА КАО ПРЕДМЕТОМ ТЕОРИЈСКОГ ПРОУЧАВАЊА			
Исход предмета			
СТУДЕНТИ СТЕЧЕНА ЗНАЊА ПРИМЕЊУЈУ У ДАЉЕМ ПРОЦЕСУ ОБРАЗОВАЊА, КАО И У БУДУЋЕМ ПРОФЕСИОНАЛНОМ РАДУ.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава:</i>			
О видео играма:			
- историја видео игара			
- однос видео игара и сродних медија			
- актуелне тенденције и могућности примене видео игара			
О изради видео игара:			
- процес рада			
- развојни тим (различите улоге и дисциплине)			
- софтверски алати			
<i>Практична настава:</i>			
- израда једноставних видео игара у неком од погодних програма (Unity3D...)			
Практична настава изводи се у рачунарској лабораторији.			
Студенти се оспособљавају за самостални рад, учење и истраживање у процесу израде видео игре.			
Литература:			
- Скрипте са предавања			
- Edited by Joost Raessens and Jeffrey Goldstein (2005) <i>Handbook of Computer Game Studies</i> . MIT Press			
- Sherry Turkle (1995) <i>Life on the Screen</i> . Simon & Schuster			
- Janet Murray (1997) <i>Hamlet on the Holodeck</i> . Simon & Schuster			
- Jason Schreier (2017) <i>Blood, Sweat and Pixels</i> . Harper			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације, израду практичних радова и писање семинарских радова.			
Завршни рад подразумева израду оригиналне једноставне видео игре, и усмени део испита, анализу направљене игре и процеса рада.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична индивидуални радови	20	усмени испит	20
тестови током семестра		испитни рад	30
семинар-и	20		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА

Назив предмета: ВЕБ ДИЗАЈН			
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков, Милан С. Влашки			
Статус предмета: Обавезни, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 7			
Услов: нема			
Циљ предмета Упознавање са основама пројектовања статичке и динамичке веб странице. Студент треба да креативно решава проблеме из области веб дизајна.			
Исход предмета Стечена знања представљају полазну основу за пројектовање једноставнијих статичких и динамичких веб страница. Студент је оспособљен да применом стеченог знања решава реалне проблеме из области веб дизајна.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Интернет. Протоколи. HTML и пројектовање статичке веб странице. Документ. Тагови за обраду текста. Рад са сликама, табелама, листама, линковима и формама. Каскадне странице стилова (CSS). Повезивање CSS-а са HTML-ом. Пример једноставне статичке веб странице. JavaScript и пројектовање динамичке веб странице. Синтакса JavaScript-а. Пример једноставне динамичке веб странице. Мултимедија, слике, време одзива, анимација, видео запис и звук. <i>Практична настава</i> HTML. CSS. JavaScript. Примери пројектовања једноставнијих статичких и динамичких веб страница са акцентом на мултимедију, слику, анимацију, видео и звук.			
Литература - Robbins J.N. : Naučite Web dizajn, Mikro knjiga, 2009. - Lovreković Z. : Internet programiranje. Udruženje građana „Inicijativa za upravljanje znanjem“, Kač, 2009. - Kyle Simpson: Naučite JavaScript, Mikro knjiga, Beograd, 2016. - Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrnin: HTML5, CSS3 i JavaScript za razvoj veb strana, Mikro knjiga, Beograd, 2016.			
Број часова	активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3
Методe извођења наставе Предавања, вежбе и консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	30
колоквијум-и	30	
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: САВРЕМЕНА ДИГИТАЛНА УМЕТНОСТ			
Наставник/наставници: Маја С. Буцаров			
Статус предмета: Обавезни, пети семестар			
Број ЕСПБ: 4			
Услов: нема			
Циљ предмета Оспособљавање студената да стекну основна знања из развоја дигиталне уметности. Упознавање студената са утицајем дигиталних уметности на креативно изражавање кроз имплементацију дигиталног			

медиа у визуелним уметностима.			
Исход предмета			
Дастечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава:</i>			
Историјски преглед савремене уметности (уметност од друге половине XX века). Појавни облици и примери дигиталних медија и њихов утицај на промену и развој савремених визуелних уметности. Социолошки контекст савремене уметности кроз развој дигиталне уметности. Парадокси развоја дигиталних уметности на естетику и појам ликовности. Утицај дигиталне уметности на проширивање поља уметничког деловања у савременом друштву.			
<i>Практична настава:</i>			
Вежбе се изводе уз приказивање примера из савремене дигиталне уметности, дискусије и анализе које је потребно артикулисати у облику есеја уз кратку презентацију.			
Литература			
- Hal Foster, Rosalind R. Krauss, Yves-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchloh, <i>Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism</i> (2005), London: Thames and Hudson			
- Nowell-Smith, G. (1996). <i>The Oxford History of World Cinema</i> . Oxford: Oxford UP.			
- Herbert Reed: <i>Istorija i stilovi u umetnosti</i> , Beograd, 1988.			
- Deni Laure, <i>Istorija umetnosti XX veka</i> , Clio, MSUV, 2014.			
- Alesandro Bariko, Varvari, Paideia, Beograd, 2010.			
- Bill Viola, <i>Reasons for Knocking at an Empty House</i> , the MIT Press, 1995.			
- Edward Lucie-Smith, <i>Movements in art since 1945</i> , (1984), London, Thames & Hudson			
- Michael Rush, <i>New Media in late 20th-Century Art</i> , (2001), London, Thames & Hudson			
- Michael Rush, <i>Video art</i> , (2007), London, Thames & Hudson			
-			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2		Практична настава: 2
Методe извођења наставе			
Комбинована метода. Настава се изводи путем предавања и вежби у компјутерској лабораторији. Консултације. Извођење наставе се састоји из 3 сегмента: теоријска предавања, приказивања примера и презентација. У теоријском делу описане су и приказане различите технике и начини примена дигиталних медија и технологија у савременој уметности. На вежбама се дискутују и анализирају примери дигиталних уметности, од техничко-технолошког аспекта, до опште друштвеног (социолошког). Студенти бирају слободну тему за завршни испит, кога припремају у облику семинарског рада, представљају и кроз дискусију бране.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	усмени испит	40
практична настава	20		
семинар-и	30		
колоквијум-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ОСНОВИ ВИРТУЕЛНЕ РЕАЛНОСТИ
Наставник/наставници: Предраг С. Шиђанин
Статус предмета: Обавезни, пети семестар
Број ЕСПБ: 8
Услов: нема
Циљ предмета
Стицање теоријских и практичних знања и вештина из домена технологије виртуелне реалности,

визуелизације и 3Д моделовања.			
Исход предмета Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основних појмова. Преглед историјског развоја технологије виртуелне реалности и информационе технологије. Хардверска и софтверска архитектура виртуелне реалности. Преглед могућности примене виртуелне реалности. <i>Практична настава:</i> Практична настава се изводи у рачунарској учионици. Студенти се обучавају за 3Д моделовање објеката. Користе се програми за 3Д моделовање, путем којих студенти индивидуално креирају сцене, које ће касније користити у симулацији виртуелне реалности.			
Литература - Шиђанин П. и Лазић М., (2018). <i>ВИРТУЕЛНА И ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ – концепти, технике, примене</i> . ФТН издаваштво. - Earnshaw R. A. & Wiseman N. (1992). <i>An Introductory Guide to Scientific Visualisation</i> . Springer- Verlag. - Edited by Earnshaw R. A. , Gigante M. A. , Jones H. (1993). <i>Virtual Reality Systems</i> . Academic Press. - Hamit Francis. (1993). <i>Virtual Reality and the Exploration of Cyberspace</i> . Sams Publishing. - Kalawsky R. S. (1993). <i>The Science of Virtual Reality and Virtual Environments</i> . Adison - Wesley, Reading, Massachusetts. - Kruger Myron W. (1991). <i>Artificial Reality II</i> . Addison-Wesley Publishing. - Rheingold H.(1991). <i>Virtual Reality</i> . Secker & Warburg, London.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	испитни рад	50
практична настава	40		
колоквијум-и			
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ДИГИТАЛНИ МЕДИЈИ У ДОКУМЕНТАРНОЈ ПРАКСИ
Наставник/наставници: Маја С. Буцаров, Роберт А. Фаркаш
Статус предмета: Обавезни, пети семестар
Број ЕСПБ: 9
Услов: нема
Циљ предмета Упознавање са новим медијима, њиховим развојем и могућностима у контексту подробнијег истраживања у домену обраде пре свега звука, слике текста.
Исход предмета Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима са аспекта филма, филмске кинематографије, радија, телевизије и уопште савремене документарне праксе.
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Карактеристике мултимедијалног садржаја, врсте медија, интеграција, усклађивање медија, синхронизација унутар медијског објекта, спецификација синхронизација, слој медија, медија стреам-а, слој објекта, архитектура мултимедијалног комуникацијског система, кодери.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Кључни појмови интерактивне мултимедије: хипертекст, хипермедији, интерактивност, виртуелна реалност 2. Језик дигиталних медија и његова контекстуализација 3. Дизајн корисничког интерфејса 4. Наратив у мултимедијалним садржајима, нелинеарни наратив 5. Драматургија у мултимедији 6. Компјутерске игре 7. Мултимедија у јавним просторима 8. Интервенисање на дигиталној слици, compositing 9. Motion Graphics 10. Виртуелна реалност 11. Дигитални портфолио (Demo Reel) <p><i>Практична настава:</i> Припрема, снимање и монтажа фотографија и видео материјала јпг, АVI-формат - Један од универзалних задатака у савлађивању појмова за видео и јпг формат (употреба, коришћење HD камере LUMIX) студент ће припремити, монтирати и снимити све детаље у циљу дефинисања адекватне композиције за реализацију уз инструкције. Студент ће урадити HD камером снимке: фотографије, као припрему за „stopmotion“, стопмошн. Овакав рад ће студент предати као први пројектни рад. Консултације у вези израде рада и контрола испуњености тражених услова у оквиру рада ће се извршити у термину аудиторних вежби и консултација.</p>			
Литература			
<ul style="list-style-type: none"> - Роберт Фаркаш: Мултимедиа ВТШс, Нови Сад, 2009. - Роберт Фаркаш: Документарна пракса ВТШс, Нови Сад, 2010. - Wiedemann: <i>Web design: studios</i>, Taschen, 2005. - Jon Krasner, Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics, Elsevier, Oxford, 2008. - Gerard Kim, Designing Virtual Reality Systems: The Structured Approach, Springer, 2005. - Медиатека – центар за нове медије <i>Куда.орг</i> 			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе			
Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	20	усмени испт	30
колоквијум-и	20	
семинар-и	20		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ИНТЕРАКТИВНЕ ВЕБ АПЛИКАЦИЈЕ
Наставник/наставници: Предраг М. Текић, Маја Н. Димитријевић, Александар Д. Купусинац
Статус предмета: Изборни – ИБЗ, пети семестар
Број ЕСПБ: 7
Услов: нема
Циљ предмета Упознавање са основним стратегијама и вештинама пројектовања савремених интерактивних веб апликација.
Исход предмета Оспособљеност за самостално планирање, развој и примену стратегија и вештина пројектовања интерактивних веб апликација.
Садржај предмета

<i>Теоријска настава</i>			
Комуникација. Појам интерактивне комуникације. Планирање, стратегије и вештине интерактивне комуникације. Интерактивна комуникација путем медија. Позитивни и негативни утицај интерактивне комуникације. Интерактивна веб страница. РНР. Синтакса РНР-а. Примери интерактивне комуникације у пословном, образовном и здравственом систему. Интернет комуникација.			
<i>Практична настава:</i>			
РНР. MySql. Веб технологије и примена у интерактивним комуникација.			
Литература			
- Ловрековић, З. : Интернет програмирање. Удружење грађана „Иницијатива за управљање знањем“, Нови Сад, 2009.			
- Kotler, P., Keller, K. L. : Маркетинг менаџмент. Data Status, Београд, 2006.			
- DeTienne, K. B. : Guide to Electronic Communication. Prentice Hall, 2002.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе			
Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	усмени испит	30
практична настава	30		
колоквијум-и	30		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ИНТЕРНЕТ ПРОГРАМИРАЊЕ
Наставник/наставници: Предраг М. Текић, Славчо Г. Чунгурски, Александар Д. Купусинац
Статус предмета: Изборни – ИБЗ, пети семестар
Број ЕСПБ: 7
Услов: нема
Циљ предмета
Упознавање студената са организацијом и архитектуром интернет апликација. Студент треба да креативно решава проблеме из области интернет програмирања.
Исход предмета
Стечена знања представљају полазну основу за пројектовање интернет апликација. Студент је оспособљен да применом стеченог знања решава реалне проблеме из области интернет програмирања.
Садржај предмета
<i>Теоријска настава</i>
Основни елементи HTML и CSS. Повезивање CSS-а са HTML-ом. Тагови за обраду текста, слика, табела, листа, линкова и форми. Улога JavaScript-а у изради интернет странице. Синтакса JavaScript-а. Мултимедија, слике, време одзива, анимација, видео запис и звук. Увод у ASP.NET. Основни елементи програмског језика C#. Улазно/излазни подсистем. Конкурентно програмирање. Мрежно програмирање. Клијент-сервер архитектура. Примери израде интернет апликација. Планирање и развој интернет странице. Метрика, аналитика и извештавање. Пословање путем интернета. Друштвене мреже и стратегије интернет маркетинга.
<i>Практична настава: Вежбе, Други облици наставе, Студијски истраживачки рад</i>
HTML. CSS. JavaScript. C#. Примери пројектовања интернет страница са акцентом на мултимедију, слику, анимацију, видео и звук.
Литература
- Laura Lemay, Rafe Colburn, Jennifer Kyrimin: HTML5, CSS3 I JavaScript za razvoj veb strana, Mikro knjiga, Beograd, 2016.

- Robbins J.N. : Naučite Web dizajn, Mikro knjiga, 2009. - Lovreković Z. : Internet programiranje. Udruženje građana „Inicijativa za upravljanje znanjem“, Kač, 2009. - Jose Mojica: C# Web Development with ASP.NET: Visual QuickStart Guide, Pearson Education (US), Berkeley, United States, 2003. - Anne Boehm: Murachs ASP.NET 4.6 Web Programming with C# 2016, Mike Murach & Associates Inc., Fresno, CA, United States, 2016.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе			
Предавања, вежбе и консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	30
колоквијум-и	30	
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ПРОДУКЦИЈА ДИГИТАЛНИХ МЕДИЈА
Наставник/наставници: Милан С. Влашки
Статус предмета: Обавезан, шести семестар
Број ЕСПБ: 6
Услов: нема
Циљ предмета Упознавање студената са савременим токовима продукције (дигиталне продукције) са освртом на класичну продукцију и њену дигитализацију : филма, телевизије, анимације, звука, мултимедија, као и продукције уметничких дела. Предности дигиталних медија у односу на класичне медије. Рад на идеји, развијање идеје, припрема, продукција, пост продукција, дистрибуција и емитовање дигиталних медија. Повезивање различитих медија које нам омогућава дигитализација самих медија. Одабир дигиталних медија и начини презентације. Повезивање уметности и нових технологија. Утицај дигиталних медија ина друштво и трендове у друштву. Историски развој дигиталних медија.
Исход предмета Обједињавање стечених знања и вештина, праксе и тимског рада . Припрема за рад у реалним околностима, од настанка идеје и до њене реализације. Комуникација и сарадња са осталим секторима укљученим у производњу дигиталних медија. Доношење самосталних одлука и приступа у производњи дигиталних медија. Анализа и сумирање резултата постигнути дигиталним медијима ради унапређења комуникације са јавношћу или одређеном циљном групом. Способност реализације дигиталних медија.
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Преглед савремених модела организације и производње документарног, играног и анимираног филма, телевизије, мултимедија и аудио продукције, као и пројеката из области уметности. <i>Практична настава:</i> Практичан тимски рад организован према обрасцима савремене продукције. Производња аудио визуелних садржаја као резултата тимског рада. Посете продукционим центрима и упознавање са њиховим радом и организацијом на лицу места.
Литература - Како се организује филм: Водич Директора филма- Либеро Солароли - Организација филмске производње Приручник филмског продуцента – Валентино Брозио, Издавач

Универзитет уметности 1992 - Телевизија- Дејвид Мек Квин Издавач Клио 1998 - Ира Конигсберг: The complete Film Dictionary, Bloomsbury 1993 - Сретен Јовановић: ОСНОВИ ФИЛМСКЕ ПРОДУКЦИЈЕ, Факултет драмских уметности, Београд, 2005. - Зоран Поповић: ОСНОВИ ТЕЛЕВИЗИЈСКЕ ПРОДУКЦИЈЕ, Факултет драмских уметности, Београд, 2003. - Digital Media: University of Guelph. septembar 2006. - World info capacity animation: Martin Hilbert 11. 6. 2011.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2		Практична настава: 2
Методe извођења наставе			
Предавања у учионици. Вежбе у студију, као и посете телевизијским студијима, рекламним агенцијама и филмском снимању и продукционим кућама, дистрибутивним кућама.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	
колоквијум-и		завршни рад	60
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: РАЧУНАРСКА АНИМАЦИЈА
Наставник/наставници: Ратко М. Обрадовић
Статус предмета: Обавезан, шести семестар
Број ЕСПБ: 6
Услов: Положен предмет ДИЗАЈН ТЕКСТУРЕ И СВЕТЛА
Циљ предмета Савладавање тема које се односе на добијање квалитетне 2Д слике (рендера), полазећи од 3Д модела на који је постављена одговарајућа текстура. Креирање једноставних анимација коришћењем директне или инверзне кинематике.
Исход предмета Креирање рендера за различите 3Д моделе и различите текстуре, као и поставке светла и синтетичке камере. Израда рендера, који су естетски и у техничком смислу, високог квалитета. Креирање кратких филмова, као композиције више слика. Креирање анимације помоћу костију или без њих. Коришћење директне и инверзне кинематике.
Садржај предмета <i>Теоријска настава и практична настава</i> Интерфејс за креирање анимације: Auto Key и Set Key модови. Брзина кретања у анимацији. Померање, брисање и копирање кључних фрејмова. Линковање објеката. Креирање Preview анимације. Едитор кривих (Curve editor), анимација линкованих објеката, анимација објекта по задатој путањи, анимација камере по задатој путањи. Rigging геометријски једноставних модела, попут Pixar-ове лампе. Rigging без костију. Rigging помоћу костију. Инверзна кинематика (Inverse Kinematik) и директна кинематика (Forward Kinematik). Анимација Pixar-ове лампе директном и инверзном кинематиком. Креирање анимације животиње која има једноставан механизам кретања, попут гусенице. На том примеру изучава се креирање костију, лејера, контролора, повезивање геометрије модела (меша) са костима (Skinning), креирање Point хелпера. Креирање једноставних симулација: застава на ветру, цепање тканине, креирања деформисаног јастука и симулација лелујања лишћа на дрвету. Коришћење различитих софтвера за израду рендера: Mental ray, Renderman и VRay.
Литература

- Matt Pharr, Greg Humphreys : Physically Based Rendering: from Theory to Implementation, Elsevier, 2010. - Philip Dutre, Kavita Bala, Philippe Bekaert: Advanced Global Illumination, A K Peters, 2006. - Tony White: Animation from pencils to Pixels, Elsevier, 2006.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	Завршни рад	30
Пројектни задатак	60		
колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ИМЕРСИВНА ВИРТУЕЛНА РЕАЛНОСТ			
Наставник/наставници: Предраг С. Шиђанин			
Статус предмета: Обавезан, шести семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: Одслушан и положен испит из 'Основи виртуелне реалности'			
Циљ предмета			
СТИЦАЊЕ ТЕОРИЈСКИХ И ПРАКТИЧНИХ ЗНАЊА И ВЕШТИНА ИЗ ДОМЕНА ТЕХНОЛОГИЈЕ ИМЕРСИВНЕ ВИРТУЕЛНЕ РЕАЛНОСТИ, ВИЗУЕЛИЗАЦИЈЕ И 3Д МОДЕЛОВАЊА.			
Исход предмета			
ДА СТЕЧЕНА ЗНАЊА ПРИМЕЊУЈУ У ДАЉЕМ ПРОЦЕСУ ОБРАЗОВАЊА КАО И У БУДУЋЕМ ПРОФЕСИОНАЛНОМ РАДУ.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава:</i>			
Увод и дефинисање основних појмова. Преглед историјског развоја технологије имерсивне виртуелне реалности и информационе технологије. Хардверска и софтверска архитектура имерсивне виртуелне реалности. Архитектура система ВР-а. Преглед могућности примене имерсивне виртуелне реалности.			
<i>Практична настава:</i>			
Практична настава се изводи у рачунарској учионици. Студенти се обучавају за креирање симулација виртуелне реалности у гејм енџину. Студенти се оспособљавају за руковање опремом за проживљавање имерсивног искуства.			
Литература			
- Шиђанин П. и Лазих М., (2018). <i>ВИРТУЕЛНА И ПРОШИРЕНА РЕАЛНОСТ – концепти, технике, примене</i> . ФТН издаваштво.			
- Edited by Wexselblat Alan. (1993). <i>Virtual Reality - Applications and Explorations</i> . Academic Press Professional.			
- Gibson William. (1993). <i>Virtual Light</i> . Viking, Penguin books ltd.			
- Šidjanin P., Kraak M. J. & Smets G. J. F.,(1995). <i>The Delft University of Technology's Campus Information System Accessed by GIS and Virtual Reality Technology</i> . Proceedings JEC onference on Geographical Information, Den Haag			
- Thimbleby Harold. (1990). <i>User Interface Design</i> . Addison-Wesley Publishing Company.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Предавања се одржавају у ВР лабораторији а вежбе у компјутерској учионици. Консултације. Извођење наставе се састоји из два сегмента: теоријског дела и израда дигиталних модела. У теоријском делу описане су и технике и начини примене имерсивне виртуелне реалности. На вежбама се уводе 3Д модели у функционално виртуелно окружење и уз помоћ геме енџин софтвера се креира ВР искуство. ВР пројекат			

је индивидуални рад, он се тестира и по потреби оптимализује. Испит је успешно окончаним када је студент кроз завршни рад реализовао предвиђене задатке.

Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испт	
колоквијум-и		завршни рад	60
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: КРЕИРАЊЕ ДИГИТАЛНИХ КОМУНИКАЦИЈА			
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол			
Статус предмета: Обавезан, шести семестар			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: нема			
Циљ предмета Предмет Креирање дигиталних комуникација има за циљ да студенте оспособи да размиљају у духу веб дизајна као и да самостално дизајнирају елементе за веб, да планирају, а потом и израде лејаут за сајт са једном и сајт са више страница.			
Исход предмета Студенти ће бити оспособљени да самостално планирају израду веб странице као и да дизајнирају њен изгледа			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> На теоријском делу часа студенти ће бити упознати са целим процесом планирања веб странице као и главним принципима веб дизајна. <i>Практична настава:</i> На практичном делу часа студенти ће дизајнирати: дугмиће, 1. навигације, 2. контакт форме, 3. обрасце, 4. ценовнике, 5. слајдере, 6. плејере, 7. прогрес барове, 8. иконе 9. и на крају лејаут за сајт са једном и сајт са више страница			
Литература - Вил Грант, 101 принцип за добар УХ дизајн, компјутер библиотека, 2018. - William Lidwell, William Lidwell, Jill Butler, Universal Principles of Design			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	завршни рад	60
практична настава	30		

колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ПОСТПРОДУКЦИЈА ЗВУКА			
Наставник/наставници: Маја С. Буцаров, Роберт А. Фаркаш			
Статус предмета: Изборни – ИБ4, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета Упознавање са појмом, изворима и обрадом звука, развојем и могућностима у контексту подробнијег истраживања у домену звука са сликом уз учење примене разних аудио софтвера.			
Исход предмета Оспособљеност за стручно обављање послова и задатака у медијима: филмска и ртв продукција			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Карактеристике мултимедијалног садржаја у контексту звука са врстама медија, интеграција, усклађивање медија, синхронизација унутар медијског објекта, спецификација синхронизација, слој медија, медиа стреам-а, слој објекта, архитектура мултимедијалног комуникацијског система, кодирање звука, извори звука, дигитални звук, кодери. Квалитетна обрада звука са студијском продукцијом уз примену нових програма за дизајрње звука уз учење типова звучник таласа, физичких особина звука, брзине и јачине звука, звучног притиска са новиома, анатомије људског уха и електроакустичких претварача: микрофона, звучника и слушалица. <i>Практична настава</i> Израда четири пројектна задатка: 1. Израда aviso-а, jingle-а и уводне шпике за потребе PHC 2. Израда РТВ рекламе – Adobe Premier Pro, Sony Vegas Pro, Final Cut Pro 3. Звук – дигитализација звука – звучна завеса 4. Обрада звука – електронска и филмска музика ABLETHON live , SONY Acid Vegas, Sony Sound Forge, Reason 4, Pro tools, Nuendo, Cubase, Logic			
Литература - Роберт Фаркаш(2009.): Мултимедиа 2. ВТШ Нови Сад - Роберт Фаркаш(2010.): Мултимедиа 2. Аналогни и дигитални звук ВТШ Нови Сад - Popper, K. (1972). <i>Objective knowledge. An evolutionary approach.</i> Oxford, Oxford University Press. - Prior, A. N. & Fine, K. (1977). <i>Worlds, times and selves.</i> London: Duckworth. - Rigby, B. (1991). <i>Popular culture in France: A study of cultural discourse.</i> London: Routledge. - Ross, K. (1995). <i>Fast Cars, Clean bodies. Decolonization and the reordering of French culture.</i> London & Cambridge, MA: The MIT Press. - <i>Web design index (2006) 6</i> The Pepin Press BV, Amsterdam Медиатека(2007) – центар за нове медије <i>Куда.орг</i>			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Интерактивне, лабораторијске и демонстрационе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	60
пројектни задатак	30	усмени испт	
колоквијум-и		

семинар-и			
-----------	--	--	--

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ГРАФИКА			
Наставник/наставници: Дамјан Д. Мартиновић			
Статус предмета: Изборни – ИБ4, четврти семестар			
Број ЕСПБ: 6			
Услов: нема			
Циљ предмета			
Графика као свеprisутан медиј у савременим медијским продукцијама. Технике дигиталне графике. Графика за билборде, интерактивна графика, графика социјалних мрежа, графика видео и филмских продукција. Графика најавних и одјавних шпица.			
Исход предмета			
Савладавање основних техника дигиталне графике, које се примењују у дигиталној продукцији за потребе 2Д и 3Д компјутерске анимације, филма, видео и различитим облицима визуализација.			
Садржај предмета			
<i>Теоријска настава:</i>			
Упознавање са основама и специфичностима дигиталних графичких техника. 2Д и 3Д графика. Алати, помагала и уређаји за дигиталну графику. Графика визуелних комуникација.			
Развој савременог уметничког дигиталног графичког стваралаштва. Анализа радова значајних уметника дигиталне графике. Преглед светских манифестација и фестивала дигиталне графике (Имађина, Арс Електроника, Сиграф,...).			
<i>Практична настава:</i>			
Настава се изводи у рачунарској учионици уз употребу различитих 2Д и 3Д софтвера, Ко и графичких таблета, скенера и друге опреме.			
Литература			
- Цветковић Д. <i>Рачунарска графика</i> . Београд: Рачунарски факултет, 2006.			
- Обрадовић Р. <i>Рачунарска графика – криве и површи</i> . Нови Сад: ФТН, 2012.			
- Hughes J. i dr. <i>Computer graphics – Principles and Practice</i> . New York: Addison-Wesley Professional; 3 edition, 2013.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Предавања и вежбе.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	50	усмени испит	10
колоквијум-и		
семинар-и	30		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ДИГИТАЛНИ МЕДИЈИ У ИЗВОЂАЧКИМ УМЕТНОСТИМА			
Наставник/наставници: Маја С. Буцаров, Милан С. Влашки			
Статус предмета: Обавезан, седми семестар			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: Претходно положен предмет 'Свремена дигитална уметност'			
Циљ предмета			

Упознавање студената са развојем и вишеструком применом дигиталних медија у савременој извођачкој уметности: савременој компонованој музици, позоришној уметности, уметничком перформансу, популарној музици, и др. Мултимедијалност савремених рубних подручја извођачке уметности, као подршка извођачкој уметности: уметничким инсталацијама, дизајну, видеу, архитектури, и др.			
Исход предмета Дастеченазнања студенти примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Историјски преглед развоја дигиталних медија и технологија и њихов утицај на извођачке уметности. Приказ утицаја дигиталних медија на креирање уметничког израза. Медиј и медијски простор као подршка извођачким уметностима. <i>Практична настава:</i> Анализирање и креирање медијских простора за потенцијалне извођачке уметности путем других облика наставе - радионице. Студијски истраживачки рад. Вежбе такође укључују уметничке и медијски различите дигиталне платформе и програме, самогућношћу слободно дизајнирања одабраних тема.			
Литература - М. Шуваковић. (2011). <i>Појмовник теорије уметности</i> . Орион Арт, Београд. - Р. Griffiths. (1981). <i>Modrn music / Theavantgarde since 1945</i> . Georg Brayiller, New York - Б. Цвејић. (2004). <i>Отворено дело у музици – Боулес ° Стоцкхаусен ° Цаге</i> . СКЦ, Београд - <i>Стратегије новог театра</i> (публикације међународног сумпозијума - ИНФАНТ), Културни центар Новог Сада, Нови Сад - М. Шуваковић. (2001). <i>Програми тела/фигуре</i> . Центар за ново позориште и игру, Београд. - R. Goldberg. (2004). <i>Performance – live art since 60's</i> . Thames and Hudson, London - Ed. A. Heathfield. (2004). <i>Art and performance – LIVE</i> . Tate publishing, London			
Број часова	активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3
Методe извођења наставе Комбинована метода: теоретска и практична. Теоретска, кроз предавања и анализе примера из праксе извођачких уметности. Практична путем реализације одређеног задатка, студијским, аналитичким и практичним (медијским) радом на дизајнирању подршке одабране извођачке уметности. Препоручује се коришћење свих расположивих програмских алата, модела и материјала којима студенти владају. Завршни испит је окончани индивидуални пројекат, предствљен, објашњен, продискутован и одбрањен на групној презентацији.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	усмени испит	50
практична настава	40		
колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ДИГИТАЛНА ФОТОГРАФИЈА И ФИЛМ
Наставник/наставници: Милан С. Влашки
Статус предмета: Изборни – ИП5, седми семестар
Број ЕСПБ: 7
Услов: нема
Циљ предмета Упознавање студената са развојем и применом савремених техника. Разумевање дигиталне слике, појам аналогног и дигиталног. Типови сензора, филтери сензора, величина пиксела сензора; резолуција дигиталног записа. Дубина боја, компресија и формати слике; динамички опсег дигиталног записа.

<p>Карактеристичне криве и њихова аналогија у дигиталној фотографији, појам хистограма. Рад у RAW, HD и UHD формату, подешавања основних параметара слике. Начини снимања дигиталном камером. Посебан фокус ће бити на техници и могућностима снимања из ваздуха (из авиона, хеликоптера и дроном).</p>			
<p>Исход предмета Примена стечених знања у професионалном, академском и уметничком раду.</p>			
<p>Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Историјски преглед развоја дигиталних камера и технологија снимања. Утицај нових технологија на снимање документарних садржаја, уметничких пројеката и индустријских потреба. Обучавање студената за коришћење дигиталних камера, њиховог подешавања и снимања у одређеним форматима. Упознавање са уређајима за стабилизацију слике. Употребу DSLR фотоапарата као дигиталних камера. Савладавање основних услова за снимање из ваздуха (правна регулатива и нормативни акти, метеорологија, услови специфичних локација и др).</p> <p><i>Практична настава:</i> Практичан рад са различитим дигиталним камерама. Подешавање параметара слике и видео записа. Рад са системима за стабилизацију слике. Оспособљавање за управљање дроном: снимање фотографија и видео записа дроном и аудио подршка. Пребацивање снимљеног материјала и постпродукција.</p>			
<p>Литература - Зоран Маринковић, Скрипте припремљене за предмет, 2019. - Срећко Прњат ДИГИТАЛНА ФОТОГРАФИЈА, Београд 2010. Interactive e-book 123 di; - Милан Милетин: ОСНОВЕ ТОНСКЕ РЕПРОДУКЦИЈЕ У ФОТОГРАФИЈИ, Универзитет уметности у Београду 1992; - Закон о изменама и допунама Закона о Ваздушном саобраћају („ Сл. Гласник РС., број 83 кроз 18) - Јохн хедгецео: THE BOOK OF PHOTOGRAPHY, DKL-LONDON 1976; - Бустаманте Ангела: Film Gastronomy plus drones: Film Aesthetics Source Book 2 издање. - Грегоире Цхамејон превод Јанет Ллојд: A Theory of the Drone. - Ира Конигсберг: The complete Film Dictionary, Bloomsbury 1993</p>			
Број часова активне наставе		Теоријска настава: 2	Практична настава: 2
<p>Методе извођења наставе Предавања у учионици. Вежбе на терену (отворени и затворени простори, аеродром и сл.) и компјутерска учионица.</p>			
<p>Оцена знања (максимални број поена 100)</p>			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	испит	
практична настава	30	завршни рад	60
колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм: ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ЦРТАЊЕ 1
Наставник/наставници: Милан М. Нешић
Статус предмета: ОБАВЕЗАН, други семестар
Број ЕСПБ: 7
Услов: Нема
Циљ предмета СТИЦАЊЕ ОСНОВНИХ ЗНАЊА О ЦРТАЊУ РУКОМ ПОМОЋУ ЕЛЕКТРОНСКЕ ОЛОВКЕ И ГРАФИЧКОГ ТАБЛЕТА.
Исход предмета Обученост студената за самосталну израду цртежа слободном руком уз помоћ графилког таблета за потребе

решавања одређених проблема. Стечена знања представљају основ за креативни рад у различитим областима, савремене медијске продукције.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава</i> Упознавање са графичким таблетом и софтверима за цртање. Естетика дигиталног цртежа. Врсте дигиталних линија. Прављење дигиталног крокија. Студија предмета, природе, људског тела, лица,... Сенчење постављеног цртежа. Приказ цртежа од првих компјутерских графичких записа до данас. Цртеж у ери дигиталних технологија. <i>Практична настава:</i> Вежбе прате методске јединице предавања. Студенти се директно уче са искуством технологије електронског цртања слободном руком.			
Литература [1.] Treib M. - <i>Drawing/Thinking: Confronting an Electronic Age</i> , New York: Routledge, 2008. [2.] Baer J. Ch. – <i>Electrical and Electronic Drawing</i> , Gregg/Community College Div, 1986. [3.] Horowitz P. – <i>The Art of Electronic</i> , Cambridge University Press, 2015.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методе извођења наставе Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду вежби.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	Поена	Завршни испит	Поена
активност у току предавања	10	Испит	
практична настава	30	Завршни рад	60
колоквијум-и			
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: АЛГОРИТМИ У ДИГИТАЛНОЈ ПРОДУКЦИЈИ 1
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков, Славчо Г. Чунгарски
Статус предмета: Обавезни, седми семестар
Број ЕСПБ: 5
Услов: нема
Циљ предмета Образовни циљ курса је упознавање студената са основама једнодимензионалних и дводимензионалних дискретних сигнала и дискретних система, који представљају основу дигиталне обраде сигнала. Наведена знања су неопходна за касније разумевање различитих алгоритама дигиталне обраде звука, слике и видеа.
Исход предмета <ul style="list-style-type: none"> • Разумевање концепта дигитализације аналогних сигнала • Временска и фреквенцијска анализа 1Д дискретних сигнала и система • Временска и фреквенцијска анализа 2Д дискретних сигнала и система • Пројектовање и имплементација 1Д и 2Д дигиталних филтара • Примена 1Д и 2Д дигиталних филтара у дигиталној обради звука, слике и видеа
Садржај предмета Увод у обраду сигнала. Одабирање и реконструкција континуалних сигнала. Дискретни сигнали и системи. Диференчне једначине. Блок дијаграми. Импулсни одзив. Конволуција. Z трансформација. Дискретна Фуријеова трансформација и спектрална анализа сигнала и система. Алгоритми за брзо израчунавање дискретне Фуријеове трансформације. Дигитални филтри (ФИР и ИИР) и алгоритми за њихово пројектовање. Дводимензионални (2Д) сигнали и системи. 2Д дискретне трансформације (2Д ДФТ и 2Д ДЦТ). 2Д дигитални филтри.
Литература - Љиљана Милић, Зоран Добросављевић, Јелена Ћертић, Увод у дигиталну обраду сигнала + CD, Академска мисао, 2015 - Thierry Dutoit · Ferran Marqu´es, Applied Signal Processing - A MATLAB-Based Proof of Concept, Springer Verlag, 2009

- Paulo S. R. Diniz Eduardo A. B. da Silva And Sergio L. Netto, Digital Signal Processing - System Analysis and Design, 2nd Ed, Cambridge University Press, 2010. - John W. Woods, Multidimensional Signal, Image, and Video Processing and Coding, 2nd Ed, Springer Verlag, 2012.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе			
Предавања; Рачунарске вежбе; Лабораторијске вежбе; Консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Колоквијум	20	Теоријски део испита	40
Семинарски рад	20		
Одбрањене лабораторијске вежбе	20		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА
Назив предмета: ВИЗУЕЛНИ ЕФЕКТИ И КОМПОЗИТИНГ
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол, Лука З. Тилингер
Статус предмета: Обавезни, седми семестар
Број ЕСПБ: 9
Услов: Положен предмет РАЧУНАРСКА АНИМАЦИЈА
Циљ предмета Оспособљавање студената за решавање комплексни проблема из области специјалних визуелних ефеката, за потребе филмске индустрије, индустрије видео игара и сродне аудио-визуелне области
Исход предмета Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> Могућности примене компјутерске графике у области специјалних визуелних ефеката Светлост и сенка у компјутерској графици - Врсте светлосних извора - Типови сенки - Физички симулирано осветљење - Значај осветљења у композитингу Симулирани динамички системи (физичке симулације) - Системи честица (параметари контроле, анимација, интеракција са објектима у сцени) - Симулиране физичке интеракције објеката (судари, кретања...) - Симулација кретања и материјализација флуида (течности, пламена...) - Симулиране деформације чврстих тела - Моделовање одеће и припрема модела за физичку симулацију кретања - Компјутерски генерисана коса (фризура) и брада (длака) Композитинг - Дигитални композитинг слике - Примена композитинга у области специјалних визуелних ефеката <i>Практична настава:</i> Вежбе прате теоретска предавања и изводе се у рачунарској учионици уз помоћ одговарајућих софтвера за анимацију (Autodesk 3ds Max, и други)
Литература - Pete Draper: Deconstructing the Elements with 3ds Max, Create natural fire, earth, air and water without plug-

in, Autodesk & Elsevier, 2009. - Donald House, Devid Breen: Cloth Modeling and Animation, A K Peters, 2000. - Robert E. McCarthy: Secrets of Hollywood Special Effects, Butterworth-Heinemann, 1992.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе Предавања и вежбе. Консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	завршни рад	30
пројектни задатак	60		
колоквијум-и		
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: АЛГОРИТМИ У ДИГИТАЛНОЈ ПРОДУКЦИЈИ 2			
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков, Славчо Г. Чунгарски			
Статус предмета: Обавезни, осми семестар			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: положен испит из предмета Алгоритми у дигиталној продукцији 1			
Циљ предмета Образовни циљ курса је упознавање студената са основним алгоритмима који се користе у обради звука, слике и дигиталног видео материјала. Посебан акценат стављен је на алгоритме за компресију звука, слике и видеа.			
Исход предмета			
<ul style="list-style-type: none"> • Разумевање концепта компресије података • Разумевање принципа рада основних алгоритама за обраду и компресију звука • Разумевање принципа рада основних алгоритама за обраду и компресију слике • Разумевање принципа рада основних алгоритама за обраду и компресију видеа • Примена основних алгоритама за дигиталну обраду звука, слике и видеа 			
Садржај предмета Увод у теорију информација. Компресија података. Компресија са и без оштећења. Основни алгоритми за компресију података без оштећења (RLE, LZ, Arithmetic, Huffman, RAR). Основни алгоритми за обраду звука. Основни алгоритми за компресију звука (Dolby, AAC, MP3). Основни алгоритми за обраду слике. Основни алгоритми за компресију слике (GIF, JPEG, JPEG2000). Основни алгоритми за обраду видеа. Основни алгоритми за компресију видеа (Motion JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, H.264).			
Литература - K. S. Thyagarajan, Still Image and Video Compression with MATLAB, John Wiley & Sons, 2011. - Al Bovik, Handbook of Image and Video Processing, 2nd Ed, Elsevier, 2005. - David Salomon, Giovanni Motta, D. Bryant, Handbook of Data Compression, Springer Verlag, 2012.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2		Практична настава: 2
Методe извођења наставе Предавања; Рачунарске вежбе; Лабораторијске вежбе; Консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Колоквијум	20	Теоријски део испита	40
Семинарски рад	20		
Одбрањене лабораторијске	20		

вежбе			
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ТЕХНИКЕ ПРЕЗЕНТАЦИЈА			
Наставник/наставници: Предраг С. Шиђанин			
Статус предмета: Обавезни, осми семестар			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: нема			
Циљ предмета: Оспособљавање студената да коришћењем различитих, вербалних и компјутерских техника представе себе и своје уметничко стваралаштво.			
Исход предмета: Да стечена знања примењују у даљем процесу образовања као и у будућем професионалном раду.			
Садржај предмета: <i>Теоријска настава:</i> Увод и дефинисање основног појма - презентација. Технике презентација: вербалне, мултимедијалне и специјалне. Подела презентација: по циљним групама, по намени, по жељеном ефекту, по начину, по примењеним техникама и по медијима. Примена рачунарске и мултимедијске технологије у презентацијама. Посебни типови презентација: вербалне, визуелне, компјутерске, путем Интернета и видео презентације. Презентације уметничких дела различитих медија. Примери различитих типова уметничких презентација. <i>Практична настава:</i> Примена програма за припреме презентација различитих типова презентација. Рад на презентацији сопственог уметничког пројекта.			
Литература - Entoni Džej, Roz Džej (2006). <i>Uspešna prezentacija</i> . Beograd: Clio - Vesna Ždrnja (2008). <i>Kultura govora</i> . Novi Sad: Psihopolis institute - Suzana Apostolov (2008). <i>Misterija lica</i> . Beograd: ID ESOTHERIA - Mirela Španjol Marković (2009). <i>Moć uveravanja</i> . Beograd: Profil knjiga - Džudi Eps (2010). <i>Snaga glasa</i> . Beograd: Mono i Manjana - Alan I Barbara Piz (2009). <i>Govor tela</i> , Beograd: Mono i Manjana - Stovall J. <i>The Art of Presentation</i> . Sound Wisdom, 2017.			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 2	Практична настава: 2	
Методe извођења наставе Предавања и вежбе у рачунарској учионици. Консултације. Испит чине три дела: припрема презентације у <i>PowerPoint</i> -у, вербална презентација припремљеног испита и предаја плаката и флајера сопственог уметничког пројекта, припремљених коришћењем различитих презентационих и графичких софтвера. Оцена испита се формира на основу похађања предавања и вежби, квалитета представљеног штампаног испитног материјала, квалитета <i>PowerPoint</i> презентације и вербалног наступа.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	30	усмени испит	
колоквијум-и		испитни рад	60
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА		
Назив предмета: 'ГЕЈМ ЕНЦИН'		
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков		
Статус предмета: Изборни – ИБб, осми семестар		
Број ЕСПБ: 5		
Услов: нема		
Циљ предмета		
СТИЦАЊЕ ПРАКТИЧНИХ ЗНАЊА О УПОТРЕБИ ГЕЈМ ЕНЦИНА (Unity3D) ЗА РАЗВОЈ ВИДЕО ИГАРА И МУЛТИМЕДИЈАЛНИХ АПЛИКАЦИЈА		
Исход предмета		
Студенти стечена знања примењују у даљем процесу образовања, као и у будућем професионалном раду.		
Садржај предмета		
<i>Теоријска настава:</i>		
Теоријске настава се базира на упознавању, приказу и историјату Гаме енцина. Синтакса Unity3D гејм енцина. Примена Unity3D гејм енцина у индустрији забаве, војне сврхе, симулацијама и у спрези са другим технологијама (виртуелној или проширеној реалности и др.).		
<i>Практична настава:</i>		
<ul style="list-style-type: none"> - основни елементи Unity3D гејм енцина (сцене, објекти, компоненте...) - графика (текстуре, модели, материјали, осветљење, спрајтови, партикл системи...) - анимација - физика - рад у 2D и 3D окружењима - звук - UI (Canvas) - контроле - скриптинг (C#, Unity API) - едитор скрипте - организација асета и података - развој игара за различите платформе (iOS, Android, WebGL...) - мрежна комуникација, мултиплејер - AR (Vuforia) 		
<i>Практична настава:</i>		
Практична настава изводи се у рачунарској лабораторији. Студенти се оспособљавају за самостални рад у гејм енцину (Unity3D), и даље истраживање и самоусавршавање кроз практичан рад.		
Литература		
<ul style="list-style-type: none"> - Скрипте са предавања - https://unity3d.com/learn/tutorials - https://unity3d.com/learn/courses - https://docs.unity3d.com/ScriptReference/ - https://docs.unity3d.com/Manual/index.html - Sanglard F. – <i>Game Engine Black Book</i>, Independently published, 2019. 		
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3
Методe извођења наставе		
Програм се реализује кроз класична предавања, пројекције, демонстрације и израду практичних радова. Завршни рад подразумева самосталну израду Unity3D пројекта игре или сличне мултимедијалне апликације, и усмени део испита, анализу резултата и процеса рада.		

Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	Завршни рад	
практични индивидуални радови	40		
тестови током семестра		усмени испит	10
семинар-и		испитни рад	40

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: МАСОВНИ МЕДИЈИ КОМУНИКАЦИЈЕ			
Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол, Милан С. Влашки			
Статус предмета: Изборни – ИБб, осми семестар			
Број ЕСПБ: 5			
Услов: нема			
Циљ предмета Циљ предмета је упознавање студената са друштвеним медијима с акцентом на друштвене мрежаме, као једним од најпопуларнијих медија масовних комуникација.			
Исход предмета Студенти су упознати историјатом настанка друштвених медија као и њиховим различитим врстама. Самостално осмиславају, планирају и дизајнирају друштвену мрежу по избору.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> На теоријеском делу наставе студенти се упознају са развојем и историјатом друштвених медија као и њиховом поделом. Анализирају се структуре и дизајн различитих друштвених медија с акцентом на социјалне мреже. Проучава се однос графичког обликовања интерфејса и функционалности, Студенти се упознају са изазовима дизајна за различите платформе преко којих се друштвеној мрежи приступа (web browser, native апликације за iOS, Android...) Анализира се однос графичког дизајна друштвене мреже и лејаута апликације са визуелним и текстуалним садржајем који генеришу корисници, као и актуелни примери редизајна корисничких интерфејса популарних друштвених мрежа. <i>Практична настава:</i> На практичном делу наставе студенти осмишљавају, планирају и дизајнирају друштвену мрежу по сопственом избору, кроз вежбе, консултације са наставником и самосталан рад .			
Литература - Марк Букенен, Нексус друштвене мреже и теорија малог света, Хеликс, Смедерево 2010. - Алберт Ласзло Барабаси, У мрежи, Наклада Јесенски и Турк, Загреб 2006. - Вил Грант, 101 принцип за добар УХ дизајн, компјутер библиотека, 2018. - W. Lidwell & J. Butler, <i>Universal Principles of Design</i>			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3		Практична настава: 3
Методe извођења наставе Предавања, вежбе на рачунарима. Консултације.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	усмени испит	
вежбе		испитни задатак	70
колоквијум-и	20	
семинар-и			

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: БЕЗБЕДНОСТ ИНФОРМАЦИОНИХ СИСТЕМА			
Наставник/наставници: Александра Г. Ранков, Маја Н. Димитријевић, Предраг М. Текић			
Статус предмета: Изборни – ИП7, осми семестар			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: нема			
Циљ предмета СТИЦАЊЕ ТЕОРИЈСКИХ И ПРАКТИЧНИХ ЗНАЊА ИЗ ДОМЕНА БЕЗБЕДНОСТИ САВРЕМЕНИХ ИНФОРМАЦИОНИХ ТЕХНОЛОГИЈА И ЊИХОВЕ ПРИМЕНЕ У УПРАВЉАЊУ ПОСЛОВНИМ СИСТЕМАМА У ОКРУЖЕЊУ НОВЕ (ДИГИТАЛНЕ) ЕКОНОМИЈЕ.			
Исход предмета Студенти ће бити оспособљени да планирају и успешно развијају и примењују стандарде и методе у управљању безбедношћу савремених пословних информационих система.			
Садржај предмета <i>Теоријска настава:</i> 1. Теорије информација, управљања и одлучивања 2. Теоријске основе за разумевање информационих система у менаџменту 3. Информациони ресурси и категорије информационих система 4. Етички и социјални аспекти информационих система 5. Савремени трендови информационих технологија 6. Техничке основе информационих система 7. Рачунарски софтвер 8. Телекомуникације и рачунарске мреже 9. Интернет и електронско пословање 10. Управљање ресурсима података 11. Системи пословне интелигенције 12. Фазе развоја информационих система <i>Практична настава:</i> Коришћење рачунара и рад са фајловима(WINDOWS), Обрада текста на рачунару (WORD); Практичан рад се изводи у информатичким лабораторијама. Садржај практичног рада је усклађен са ECDL програмом.			
Литература - Балабан Неђо, Ритић Живан, Ђурковић Јовица, Трнинић Јелица, Тумбас Пере «Информационе технологије и информациони системи» Економски факултет Суботица, 2006. - Вхиттен, Ј.Л.ет ал.: Систем анализис анд Десигн Метходс, 6 тх ед., Мц Грав Хилл Инц., Н.Јерсеу, УСА, 2004. - Релевантни Интернет домени			
Број часова активне наставе	Теоријска настава: 3	Практична настава: 3	
Методе извођења наставе Презентација теоријских принципа и практичних модела из праксе уз употребу савремених дидактичких средстава.			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	писмени испит	
практична настава	10	усмени испит	30
колоквијум-и	4 x 10	
семинар-и	10		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: АУДИОВИЗУЕЛНА ИСТРАЖИВАЊА			
Наставник/наставници: Роберт А. Фаркаш, Лука З. Тилингер, Маја С. Буцаров			
Статус предмета: Изборни – ИП7, осми семестар			
Број ЕСПБ: 8			
Услов: нема			
Циљ предмета УПОЗНАВАЊЕ СТУДЕНАТА СА ПОЈМОМ И ПРОГРАМОМ АУДИО- ВИЗУЕЛНЕ КУЛТУРЕ, КОЈИ ОБУХВАТА ОБЛАСТИ ЗВУЧНОГ ДИЗАЈНА, ЕЛЕКТРОНСКЕ МУЗИКЕ, ПЕРФОРМАНСА, КОНЦЕПТУАЛНЕ И ДИГИТАЛНЕ КОРЕОГРАФИЈЕ НА СЦЕНИ А И НА			

интернет страницама, мултимедијалних дела - импликација и разне интерактивно-мултидисциплинарне аспекте.

Исход предмета

Савладавање метода и техника обраде дигиталне слике, звука, видеа, технике илустровања, анимирања и компоновања интерактивног мултимедијалног, сценског садржаја.

Садржај предмета

Теоријска настава

Предавање о доле наведеним појмовима са примерима:

- Аудиовизија – дијалектичко претварање тона и слике
- Интерактивне сонификације у звучним инсталацијама
- Vox Animae
- Полифонијски визуелни простор - „Partyculture”
- „Site specific installation“ – појам просторне аудио-визуелне инсталације
- Визуелни концепти – електрокореографије
- Performance: P.S.T. Hank's a lot / "No love in this one"

<http://www.youtube.com/watch?v=G2IF4VHSqKk&feature=related>

- The Life and Death of Marina Abramovic II <http://www.youtube.com/watch?v=MDqNpa-GU4Y>

Практична настава

:Израда пројекта који обухвата снимање звука за задати медиј, продукцију и постпродукцију снимљеног материјала.

Практична настава:

Снимање на терену за документарне садржаје.

Продукција и постпродукција снимљеног садржаја врши се у складу са тренутно доступним ресурсима (студио Радио Новог Сада, студио РТВ Војводина, приватни студији...), помоћу доступног софтвера

Литература

1. Интерна издања материјала за предавања и вежбе, Факултет драмских уметности, Београд.
 2. Owsinski B.: The Recording Engineer`s handbook, Course Technology, 2009.
 3. Moretti D.: Producing and Mixing Contemporary Jazz, Berklee Press, 2003.
 4. Katz B.: Mastering Audio – the Art and the Science, Focal Press, 2002.
 5. Alten S.: Audio in Media, Wadsworth, 2005.
 6. Bartlett B, Bartlett J.: Practical Recording Techniques, Focal Press, 2008.
- Bregitzer L.: Mastering Music – Secrets of Recording, Focal Press 2007.

Број часова активне наставе

Теоријска настава: 3

Практична настава: 3

Методe извођења наставе

Предавања и вежбе у рачунарској учионици. Консултације. Снимање на терену а обрада у рачунарској учионици.

Оцена знања (максимални број поена 100)

Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	10	Усмени испит	30
практична настава	20		
колоквијум-и			
пројекат	40		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА

Назив предмета: СТРУЧНА ПРАКСА

Наставник/наставници: Мила Г. Гвардиол

Статус предмета: Обавезни, осми семестар

Број ЕСПБ: 3

Услов: положени испити са прве три године

Циљ стручне праксе

Стручна пракса треба да омогући студентима стицање искустава путем конкретног рада на различитим пољима (технике, припреме, извођење и сл.) медијских садржаја које су учили током студија.			
Исход стручне праксе После завршене стручне праксе студенти треба да буду упознати са конкретним протоколима, техникама, миогоућностима и сл. продукције и постпродукције различитих медијских садржаја. Студенти ће према личном интересовању стећи искуства у штампању, аудио и видео медијима, медијским регулативама, веб платформама, гејмингу, оптимизацији и форматирању и складиштењу аудио визуелних записа и др.			
Садржај и извођење стручне праксе Стручна пракса за све студенте основних академских студија Дигитална продукција се изводи у реномираним установама које су у домену информационих технологија – дигиталне продукције. Са следећим реномираним установама је успостављена сарадња пошто оне омогућавају студентима пуну иновативну и инфраструктурну подршку. Неке од тих установа су: РТВ, Адриа Медиа Груп, Еипикс ентертајнмент, Нав Њу Медија, НС плакат и др. Садржај и начин извођења стручне праксе је дефинисан споразумима о сарадњи са наведеним институцијама			
Литература -			
Број часова активне наставе		Остали часови: 2	
Методe извођења наставе Стручна пракса се изводи у некој од партнерских институција са којом Факултет за дигиталну продукцију има потписан споразум о сарадњи (РТВ, Еипикс, НСплакат, и др.).			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току стручне праксе	50		
Потписан дневник стручне праксе	10		
Извештај о стручној пракси семинар-и	40		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ЗАВРШНИ РАД - ИСТРАЖИВАЧКИ РАД			
Наставник/наставници:			
Статус предмета: Обавезни, осми семестар			
Број ЕСПБ: 2			
Услов: положени испити са прве три године			
Циљ предмета Кроз истраживачку фаза рада, студент треба да се припреми за израду Завршног рада, кроз избор ментора и теме, и боље упознавање са области у оквиру које ће извести Завршни рад			
Исход предмета После завршеног Истраживачког рада, студент је спреман да приступи изради Завршног рада.			
Садржај и извођење Истраживачког рада Студент бира уметничку област и, оквирно, тему којом ће се у раду бавити. Студент бира ментора из дате области, и кроз консултације прецизније утврђује тему Завршног рада. Студент се упознаје са релевантном литературом из дате области. Приликом избора теме, обим рада се прилагођава захтевима студијског програма, односно предмета ЗАВРШНИ РАД – ИЗРАДА И ОДБРАНА.			
Литература <i>Литература се бира кроз консултације са ментором, у зависности од области рада</i>			
Број часова активне наставе		Истраживачки рад: 2	
Методe извођења наставе			

Истраживање се обавља кроз истраживачки рад и консултације са ментором			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Истраживачки рад	100		

Студијски програм : ДИГИТАЛНА ПРОДУКЦИЈА			
Назив предмета: ЗАВРШНИ РАД – ИЗРАДА И ОДБРАНА			
Наставник/наставници:			
Статус предмета: Обавезни, осми семестар			
Број ЕСПБ: 2			
Услов: положени испити са прве три године			
Циљ предмета Студент израђује и брани Завршни рад, чим стиче услов за стицање звања Дипломираног примењеног уметника, у области дигиталне продукције			
Исход предмета Студент је израдио и одбранио Завршни рад, Знање и искуство у самосталном раду, стечени током израде и одбране рада, студент може да искористи у будућем професионалном раду, или даљем академском образовању.			
Садржај и извођење Истраживачког рада Студент израђује Завршни рад, који садржи практични и писани део рада, и треба да представља значајан искорак у досадашњем самосталном уметничко-истраживачком раду студента. Обим и сложеност рада треба да припреме студента за даљи самосталан професионални рад, или за упис на следећи степен студија из области дигиталне продукције. Завршним радом студент треба да демонстрира вештину самосталног рада у области дигиталне продукције, односно у ужој уметничкој области у оквиру које реализију рад. Комисија за одбрану рада се бира по стручности у области у којој је кандидат реализовао рад. Комисију чине три члана, од којих је један ментор.			
Литература -			
Број часова активне наставе	Остали часови: 2		
Методе извођења наставе Самостални уметничко-истраживачки рад, консултације са ментором			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Израда завршног рада	50		
Одбрана рада	50		